

## **PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Amanda Prisilia P, Kirana Prama D**

Universitas Ahmad Dahlan

Email: [amanda2000005157@webmail.uad.ac.id](mailto:amanda2000005157@webmail.uad.ac.id), kirana,dewi@pgsd.uad.ac.id

### **Abstrak**

Keragaman budaya merupakan ciri khas berupa keunikan, warisan dari nenek moyang dan karya manusia dalam kehidupan Masyarakat yang sudah diterapkan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan. Namun, kemampuan berpikir kritis peserta didik terkait materi keragaman budaya masih rendah, salah satunya karena kurangnya media ajar tambahan untuk mengajarkan materi tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu adanya pengembangan media ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media ular tangga. (2) Menganalisis kelayakan media ular tangga. (3) Menganalisis efektivitas media ular tangga keragaman budaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket, serta tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media ular tangga keragaman budaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Kelayakan media dilihat dari hasil validasi ahli, penilaian guru, dan respon peserta didik. Validasi penilaian ahli media 90 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli materi dengan kategori 76 baik, dan penilaian ahli pembelajaran 78 dengan kategori baik. Penilaian guru memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat baik, dan respon peserta didik memperoleh nilai 92 dengan kategori sangat baik. (3) Efektivitas media ular tangga keragaman budaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan nilai rata-rata pre-test 41,85 dan post-test 83,38. Berdasarkan hasil uji T, nilai signifikansi adalah 0.000 lebih kecil dari <0,05 artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikansi antar *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, media ular tangga keragaman budaya

---

**How to cite:**

Amanda Prisilia P, Kirana Prama D (tahun terbit) Pengembangan Media Ular Tangga Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6>

---

**E-ISSN:**

2548-1398

---

**Published by:**

Ridwan Institute

---

merupakan sumber belajar yang layak serta efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata kunci:** Berpikir Kritis, Keragaman Budaya, Media Pembelajaran, Ular Tangga.

**Abstract**

*Cultural diversity is a characteristic in the form of uniqueness, heritage from ancestors and human works in the life of society that has been applied daily so that it becomes a habit. However, the critical thinking skills of students related to cultural diversity material are still low, one of which is due to the lack of additional teaching media to teach the material. One effort that can be made is the development of teaching media that is in accordance with the characteristics and environment of students. This study aims to: (1) Describe the process of developing snakes and ladders media. (2) Analyze the feasibility of snakes and ladders media. (3) Analyze the effectiveness of snakes and ladders media of cultural diversity to improve the critical thinking skills of grade IV elementary school students.*

*This type of research is development research using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection techniques used in this study are interviews, observations, questionnaires, and tests. Data analysis used in this study is qualitative data analysis and quantitative data analysis.*

*The results of this study indicate that (1) The snakes and ladders media of cultural diversity to improve critical thinking skills of grade IV elementary school students uses the ADDIE model through 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) The feasibility of the media is seen from the results of expert validation, teacher assessment, and student responses. The validation of the media expert assessment was 90 with a very good category, the material expert assessment with a good category of 76, and the learning expert assessment was 78 with a good category. The teacher's assessment obtained a score of 90 with a very good category, and the student response obtained a score of 92 with a very good category. (3) The effectiveness of the snakes and ladders media of cultural diversity to improve critical thinking skills of grade IV elementary school students showed an average pre-test value of 41.85 and a post-test of 83.38. Based on the results of the T test, the significance value is 0.000 which is smaller than  $<0.05$ , meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted and shows a significant difference between the pre-test and post-test. Thus, the snakes and*

*ladders media of cultural diversity is a suitable and effective learning resource for improving critical thinking skills in science learning for grade IV elementary school students.*

**Keywords:** *Critical Thinking, Cultural Diversity, Learning Media, Snake and Ladders,*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan solusi yang disusun, direncanakan dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hidup dalam membina anak didik menjadi manusia sempurna, dewasa dan budaya yang menjadi sarana penting dalam meningkatkan kualitas SDM upaya menjamin kualitas pembangunan bangsa. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran bahwa implementasi kurikulum oleh satuan pendidikan harus memperhatikan ketercapaian kompetensi peserta didik pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum terbaru yang digunakan di Indonesia yang merupakan salah satu program yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Bapak Nadiem Makarim (2022). Guru hanya sebagai pendorong peserta didik dalam mengembangkan minat belajarnya dengan mempersiapkan media pembelajaran yang mampu menarik keterlibatan sikap aktif yang memicu berpikir kritis peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka.

Disesuaikan karakteristik pembelajaran Kurikulum Merdeka seperti, menekankan pada pengembangan kemampuan karakter dan kemampuan softskill melalui suatu proyek penguatan profil pelajar Pancasila dan materi yang mendalam sehingga cukup membangun kreativitas peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar dan keleluasan bagi guru untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan tahap capaian peserta didik. Oleh karena itu, agar pembelajaran lebih bermakna, maka pembelajaran Kurikulum Merdeka digabungkan pada aspek nilai-nilai muatan lokal budaya yang ada di daerah tempat tinggal. Materi dan media yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik dalam menunjang atau pendorong keberlangsungan pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran Kurikulum Merdeka kelas IV pada materi keragaman budaya ini sangat penting diajarkan kepada peserta didik khususnya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik dimulai dari musik tradisional, rumah adat, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang diperoleh dengan pendidik kelas IV sekolah dasar, menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis yang rendah pada mata Pelajaran IPAS Khususnya materi keragaman budaya. Tingkat berpikir kritis yang rendah ini sendiri juga dijelaskan bahwa penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini mengembangkan media ular tangga keragaman budaya dengan menggunakan metode pengembangan (Research and Development), Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Pemilihan ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upayamemecahkan masalah berpikir kritis yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini menggunakan empat metode pengumpulan data, yaitu (1) Metode wawancara, dilakukan pada saat mewawancarai guru kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru. Metode ini digunakan dalam analisis awal untuk mengetahui masalah yang ada di kelas IV. (2) Metode lembar penilaian atau angket, digunakan saat mengukur validitas produk oleh para ahli, guru, dan peserta didik. (3) Metode tes, digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru. (4) Metode observasi, digunakan untuk mendapatkan data dari suatu objek atau permasalahan yang yang di SD Muhammadiyah Karangwaru.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini menggunakan dua analisis data, yaitu: (1) Analisis kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritikan, dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil angket yang diberikan kepada para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta respon peserta didik. Hasil analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. (2) Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan Keputusan digunakan ketepatan pada Tabel Berikut.

Pengembangan Media Ular Tangga Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

**Tabel 1. Skor Media**

No.	Rentang Skor	Kualifikasi
1.	86-100	Sangat Baik
2.	70-85	Baik
3.	55-69	Cukup
4.	<55	Kurang

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menghitung tingkat efektivitas media pembelajaran media ular tangga keragaman budaya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik tersebut. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample T-test*. pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan ketentuan jika nilai sig. >0,05 maka berdistribusi normal dan nilai sig. <0,05, maka data tidak berdistribusi normal. (Nuryadi et al., 2017). Proses uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Uji homogenitas untuk menentukan apakah variasi kelompok-kelompok data penelitian sebanding atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengidentifikasi apakah himpunan data yang sedang dianalisis memiliki karakteristik yang seragam menggunakan ketentuan dalam mengambil keputusan dalam uji ini yaitu jika nilai sig. >0,05, maka varian dari 2 atau lebih kelompok populasi data adalah sama. Jika nilai sig. <0,05, maka varian dari 2 atau lebih kelompok populasi data tidak sama. Proses uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga materi keragaman budaya kelas IV SD yang dijabarkan dengan model ADDIE yang terdapat dalam 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun tahapan pengembangan media ular

tangga keragaman budaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memenuhi pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangwaru mata pelajaran IPAS kelas IV dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Pada tahap analisis ini, dilakukan kegiatan analisis pada beberapa bagian yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis berpikir kritis dalam Kurikulum Merdeka, dan analisis permasalahan pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Untuk melakukan desain pada media pembelajaran diperlukan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menginventarisasikan hal-hal yang dibutuhkan
- b. Membuat rancangan desain
- c. Strategi pengujian

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap yaitu (1) Mengembangkan media, tahap ini mengembangkan media ular tangga keragaman budaya guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Desain yang ada pada media ular tangga disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik. (2) Uji coba (*pilot test*) digunakan setelah pengembangan media selesai dengan melakukan uji coba produk untuk menilai kelayakan. *Pilot test* dilakukan melalui 3 tahapan yaitu *One-to-one-trial*, *small group trial*, dan *field group trial*. Uji coba ini melibatkan berbagai ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru, dan respon peserta didik. Hasil ini digunakan untuk merevisi produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik belajar secara langsung dan melibatkan peserta didik aktif. Tahap yang dilakukan pada implementasi seperti mempersiapkan guru dengan dikembangkan rencana pelaksana pembelajaran yang digunakan, dan mempersiapkan peserta didik dengan dikembangkan sumber belajar guna proses pembelajaran dan berinteraksi secara efektif.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini bertujuan untuk menilai sejauh mana produk ini memenuhi harapan dan mengukur kelayakan penggunaan media ular tangga keragaman budaya sebagai media ajar tambahan bagi peserta didik. Evaluasi ini menggunakan alat berupa lembar penilaian validasi dari para ahli, guru maupun respon peserta didik berupa kritik dan saran terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa media ular tangga keragaman budaya yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil persentase penilaian diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 90% berada kategori sangat baik, ahli materi sebesar 76% berada kategori baik, dan ahli pembelajaran sebesar 78 berada kategori baik. Hasil dari penilaian guru sebesar 90% dengan kategori sangat baik dan respon peserta didik sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan hasil penelitian terhadap media pembelajaran ular tangga sangat layak dan baik digunakan.

#### **Pembahasan**

Media Ular Tangga Keragaman Budaya di Indonesia yang dikembangkan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dilihat dari hasil uji efektivitas yang dilakukan pada 26 peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Karangwaru. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan dalam berpikir kritis dengan nilai rata-rata meningkat dari 41,85 menjadi 83,38. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, penggunaan media ular tangga keragaman budaya dalam proses pembelajaran IPAS dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga menunjukkan kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Niluh Suryaning (2023) dengan hasil penelitian *pre-test* dan *post-test* meningkat dari 58,68 menjadi 85. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media.

## **Kesimpulan**

1. Proses pada pengembangan media ular tangga keragaman budaya sebagai media ajar yang dikembangkan dengan pedoman salah satu model pengembangan dalam penelitian R&D menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap pengembangan 1. Analisis (*Analysis*) pada penelitian ini dilakukan beberapa analisis yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis berpikir kritis dalam Kurikulum Merdeka, dan analisis permasalahan pembelajaran. 2. Desain (*Design*) pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu tahap menginventarisasi hal-hal yang dibutuhkan, membuat rancangan desain, dan strategi pengujian 3. Pengembangan (*Development*) pada tahap ini adalah tahap ini yaitu pengembangan media ular tangga dan uji coba *pilot test* meliputi hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran penilaian guru, hasil *small group trial*, dan hasil *field group trial*. 4. Implementasi (*Implementation*) pada pengembangan ini meliputi mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik. 5. Evaluasi (*Evaluation*) pada penelitian ini evaluasi atau masukan dari hasil penelitian para ahli meliputi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, penilaian guru, dan respon peserta didik.
2. Kelayakan media ular tangga keragaman budaya sebagai media ajar pembelajaran dapat dilihat dari penilaian *pilot test* meliputi *One-to-one-trial*, *small group trial*, dan *field group trial*. Proses ini melibatkan berbagai ahli media memperoleh nilai 90% dengan kategori Sangat Baik, penilaian ahli materi memperoleh nilai 76% dengan kategori Baik, dan penilaian oleh ahli pembelajaran 78% dengan kategori Baik. Hasil penilaian oleh guru memperoleh

## Pengembangan Media Ular Tangga Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

nilai rata-rata 90% dengan kategori Sangat Baik, hasil dari *small group trial* dan *field group trial* masing-masing memiliki nilai 96 dan 88 dengan rata-rata 92 berkategori Sangat Baik.

3. Eefektivitas Media Ular Tangga Keragaman Budaya sebagai media ajar pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 41,85 dan *post-test* 83,38. Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi *pre-test* adalah 0.051 dan *post-test* 0.117, maka data dianggap berdistribusi normal dan menghasilkan signifikansi  $>0,05$ . Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* sebesar 0.207 dimana nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05. maka, data tersebut memiliki varian kelompok populasi data sama (homogen). Berdasarkan hasil uji T, nilai signifikansi adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05 artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikansi antar *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian Media Ular Tangga Keragaman Budaya sebagai media ajar dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar.

### Daftar Pustaka

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Anwai Rizqi, M. D., & Mulyawati, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (team games tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 131–136. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>

- Arumsari, B. T., & Madiun, U. P. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. 4.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hutami, S. S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sd Negeri Gabus banaran Jombang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1804–1814.
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 593–604. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10732/10286>
- Maharani, T. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) Dengan Media Monopoli Dan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran PPKN di SMP. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://eprints.uny.ac.id/69018/1/tesis-tidi-maharani-17730251035.pdf>
- Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 417–427. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>
- Petrus, S., Suriyanti, Y., & Relita, D. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 266–276. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2252>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop-up book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD.

Pengembangan Media Ular Tangga Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Aulad : *Journal on Early Childhood*, 6(2), 112–120.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.462>

Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>

Sari, M. I. T., HUNAIFI, A. A., & PERMANA, E. P. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Materi Ips Tentang Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis Dan Agama Di ....  
[http://repository.unpkediri.ac.id/8514/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/8514/4/RAMA\\_86206\\_17.1.01.10.0114\\_0704078402\\_0706128701\\_01\\_front\\_ref.pdf](http://repository.unpkediri.ac.id/8514/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/8514/4/RAMA_86206_17.1.01.10.0114_0704078402_0706128701_01_front_ref.pdf)

Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>

---

**Copyright holder:**

Amanda Prisilia P, Kirana Prama D

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**



